

ABSTRAK

Game komputer "Save My Master" merupakan *game* komputer yang menggunakan *Macromedia Flash* sebagai alat pembangunnya. *Game* ini memiliki empat karakter tokoh dengan karakteristik yang berbeda-beda yang dapat dipilih oleh *user*. Karakter tokoh harus berperang melawan semua musuh dan bos di akhir setiap level sehingga dapat melanjutkan ke level berikutnya. *Game* akan di-save secara otomatis pada akhir *stage* agar dapat menyimpan datanya, namun apabila *user* ingin menyimpan data di tengah permainan, *user* harus men-save secara manual. Untuk me-load data, *user* hanya perlu memasukkan nama jika di-save secara manual atau *password* jika di-save di secara otomatis dimana *password* tersebut diberikan pada akhir *stage*. Penyimpanan data pada *game* "Save My Master" menggunakan *plain text*.

Game ini menerapkan konsep fisika pada para tokohnya, yaitu gerak parabola pada saat karakter melompat dan gaya gesek antar dua objek pada saat karakter berjalan di air atau di es. Selain itu penerapan pemogramaman OOP (*Object Oriented Programming*) pada *game* ini memudahkan *programmer* untuk mengubahnya. Teknik yang digunakan untuk mengganti layar adalah dengan menggunakan sistem penggeseran layar, dimana latar belakang akan mengikuti pergerakan dari karakter tokoh.

ABSTRACT

"Save My Master" is a computer game built using Macromedia Flash. This game has four characters with different characteristics that user can choose. The characters have to defeat enemies and a boss in each level to continue into next level. Game will be saved automatically at the end of the stage, but user also can save manually in the middle of the stage. User has to input their name if they save manually or input the password if they save automatically with the password given at the end of the stage. All data in game "Save My Master" will be save using plaint text.

This game uses basic laws of physics for each character such as parabolic movement when the character jump and friction between two object when the character is walking in the water or step on the ice. Beside that, with OOP (Object Oriented Programming) concept on this game, make it easy for the programmer to make changes. The technique used to change the background image is moving background images system, which the background will follow the movement of the character.

DAFTAR ISI

	Halaman
<u>ABSTRAK.....</u>	<u>iv</u>
<u>ABSTRACT.....</u>	<u>v</u>
<u>DAFTAR ISI.....</u>	<u>vi</u>
<u>DAFTAR GAMBAR.....</u>	<u>vi</u>
<u>DAFTAR TABEL.....</u>	<u>ix</u>
<u>DAFTAR LAMPIRAN.....</u>	<u>xii</u>

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 Use Case.....	17
Gambar III.2 Activity Diagram.....	18
Gambar III.3 Sequence Diagram New Game.....	19
Gambar III.4 Sequence Diagram Gerak Tokoh.....	20
Gambar III.5 Sequence Diagram Save Next Stage.....	21
Gambar III.6 Sequence Diagram Save in Middle Stage.....	21
Gambar III.7 Sequence Diagram Load Next Stage.....	22
Gambar III.8 Sequence Diagram Load in Middle Stage.....	23
Gambar III.9 Sequence Diagram panduan Game.....	23
Gambar III.10 Sequence Diagram Save Highscore.....	24
Gambar III.11 Sequence Diagram View Highscore.....	24
Gambar III.12 Sequence Diagram Enkripsi Password.....	25
Gambar III.13 Sequence Diagram Dekripsi Password.....	25
Gambar III.14 Storyboard Loading.....	26
Gambar III.15 Storyboard Menu Utama.....	27

Gambar III.16 Storyboard Opening.....	28
Gambar III.17 Storyboard Nama User.....	28
Gambar III.18 Storyboard Pilih Karakter.....	29
Gambar III.19 Storyboard Peta Kota Stage Satu.....	30
Gambar III.20 Storyboard Peta Kota Stage Selanjutnya.....	30
Gambar III.21 Storyboard Password.....	31
Gambar III.22 Storyboard View Highscore.....	32
Gambar III.23 Storyboard Help.....	33
Gambar III.24 Storyboard Stage Satu.....	33
Gambar III.25 Storyboard Stage Dua A.....	34
Gambar III.26 Storyboard Stage Dua B.....	35
Gambar III.27 Storyboard Stage Tiga A.....	36
Gambar III.28 Storyboard Stage Tiga B.....	36
Gambar III.29 Storyboard Stage Tiga C.....	37
Gambar III.30 Storyboard Stage Empat A.....	38
Gambar III.31 Storyboard Stage Empat B.....	39
Gambar III.32 Storyboard Stage Lima A.....	39
Gambar III.33 Storyboard Stage Lima B.....	40
Gambar III.34 Shop.....	41
Gambar III.35 Ending 1.....	41
Gambar III.36 Ending 2.....	42
Gambar III.37 Application Flow.....	43
Gambar IV.1 Form Loading.....	46
Gambar IV.2 Form Menu Utama.....	47
Gambar IV.3 Form Opening.....	48

Gambar IV.4 Form Nama User.....	49
Gambar IV.5 Form Pilih Karakter.....	50
Gambar IV.6 Form Peta Kota.....	51
Gambar IV.7 Form Stage Satu.....	52
Gambar IV.8 Form Stage Dua A.....	52
Gambar IV.9 Form Stage Dua B.....	52
Gambar IV.10 Form Stage Tiga A.....	53
Gambar IV.11 Form Stage Tiga B.....	53
Gambar IV.12 Form Stage Tiga C.....	54
Gambar IV.13 Form Stage Empat A.....	54
Gambar IV.14 Form Stage Empat B.....	54
Gambar IV.15 Form Stage Lima A.....	55
Gambar IV.16 Form Stage Lima B.....	55
Gambar IV.17 Form Highscore.....	71
Gambar IV.18 Form Shop.....	74
Gambar IV.19 Form Ending 1.....	75
Gambar IV.20 Form Ending 2.....	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel I.1 Time Schedule.....	4
Tabel III.1 Jenis-Jenis Musuh.....	11
Tabel III.2 Jenis-Jenis Bos.....	12
Tabel III.3 Jenis-Jenis Item.....	13
Tabel III.4 Jenis-Jenis Senjata dan Pelindung.....	15
Tabel III.5 Level, Jenis Musuh, dan Jumlah yang Keluar Pada Saat Permainan.	16
Tabel IV.1 Pseudo Code untuk Loading.....	46
Tabel IV.2 Pseudo Code untuk Menu Utama.....	47
Tabel IV.3 Pseudo Code untuk Pindah Frame.....	49
Tabel IV.4 Pseudo Code untuk OK dan Cancel.....	49
Tabel IV.5 Pseudo Code untuk Mendeskripsikan Variabel dan Pindah Frame...	50
Tabel IV.6 Pseudo Code untuk Pindah Halaman dan Quit.....	51
Tabel IV.7 Pseudo Code Dalam Stage.....	56
Tabel IV.8 Pseudo Code untuk Load.....	57
Tabel IV.9 Pseudo Code untuk Menggerakkan Karakter.....	58
Tabel IV.10 Pseudo Code untuk Fungsi-fungsi Karakter pada Saat Mati, Reset Level, dan Terluka.....	59
Tabel IV.11 Pseudo Code untuk Gambar HP.....	60
Tabel IV.12 Pseudo Code Musuh Secara Umum.....	61
Tabel IV.13 Pseudo Code Musuh Secara Khusus.....	62
Tabel IV.14 Pseudo Code untuk Mengeluarkan Item.....	66
Tabel IV.15 Pseudo Code untuk Kemampuan Berdasarkan Jenis Item.....	66

Tabel IV.16 Pseudo Code untuk Peluru Karakter.....	67
Tabel IV.17 Pseudo Code untuk Peluru Musuh.....	68
Tabel IV.18 Pseudo Code untuk Password.....	69
Tabel IV.19 Pseudo Code untuk Menggeser Latar Belakang.....	69
Tabel IV.20 Pseudo Code untuk Highscore.....	71
Tabel IV.21 Pseudo Code untuk Shop.....	74
Tabel IV.22 Pseudo Code untuk Ending.....	76
Tabel V.1 Black Box Testing untuk Tokoh Karakter.....	78
Tabel V.2 Black Box Testing untuk Tokoh Musuh “Circle”.....	81
Tabel V.3 Black Box Testing untuk Tokoh Musuh “Water Drop”.....	83
Tabel V.4 Black Box Testing untuk Tokoh Musuh “Fruit Tree”.....	86
Tabel V.5 Black Box Testing untuk Tokoh Musuh “Snail”.....	89
Tabel V.6 Black Box Testing untuk Tokoh Musuh “Frog”.....	92
Tabel V.7 Black Box Testing untuk Tokoh Musuh “Dragonfly”.....	95
Tabel V.8 Black Box Testing untuk Tokoh Musuh “Butterfly”.....	98
Tabel V.9 Black Box Testing untuk Tokoh Musuh “Squirrel”.....	101
Tabel V.10 Black Box Testing untuk Tokoh Musuh “Turtle”.....	105
Tabel V.11 Black Box Testing untuk Tokoh Musuh “Bird”.....	107
Tabel V.12 Black Box Testing untuk Tokoh Bos “Snail”.....	110
Tabel V.13 Black Box Testing untuk Tokoh Bos “Frog”.....	114
Tabel V.14 Black Box Testing untuk Tokoh Bos “Butterfly.....	117
Tabel V.15 Black Box Testing untuk Tokoh Bos “Turtle”.....	120
Tabel V.16 Black Box Testing untuk Tokoh Bos “Bird”.....	123
Tabel V.17 Black Box Testing untuk Item-Item.....	126
Tabel V.18 Black Box Testing untuk Stage.....	128

Tabel V.19 Black Box Testing untuk Highscore.....	129
Tabel V.20 Black Box Testing untuk Suara Tembakan.....	131
Tabel V.21 Black Box Testing untuk Password.....	132

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : Source Code.....	A-1
LAMPIRAN B : Data Penulis.....	B-1